GAMERVIP

AVANCE

METAL GEAR SOLID V

AÑO 4 NÚMERO 29

SNIPER

NEXT -GEN STARTS NOW

ESTE 2015 PREPÁRATE PARA ENCONTRAR LOS MEJORES JUEGOS DE LA NUEVA GENERACIÓN EN SNIPER. DESDE DYING LIGHT A WITCHER 3, DE XBOX ONE A PLAYSTATION 4 O WII U, TODOS LOS NUEVOS ACCESORIOS Y JUEGOS ESTARÁN ESPERANDO POR TÍ. ATENTO A NUESTRAS OFERTAS DE VERANO, CON BUNDLES QUE NI TE IMAGINAS. RECUERDA VISITARNOS EN WWW.SNIPER.CL Y HAZTE FAN DE NUESTRO FACEBOOK

AV LAS PALMAS 2209 LOCAL 030 - 038
TELEFONO: 56 2 22312477 CONTACTO@SNIPER.CL
VISITANOS EN WWW.SNIPER.CL

SNIPER

YA DISPONIBLE PS4 DESTINY BUNDLE EN
SNIPER
SONY
Garantía
DIRECTA
Sony Chile Ltda.
SNIPER
NUEVO PRECIO
EN EFECTIVO
$324.900
OTRO MEDIO DE PAGO
$339.900

EDITORIAL

Bienvenidos a un nuevo año gamer, cargado de noticias y nuevos hypes por juegos que aún descansan en el horizonte. En esta oportunidad les contamos un poco más sobre Metal Gear V The Phantom Pain, sin duda uno de los estrenos más esperados del año, y con el que Kojima debutará oficialmente en la nueva generación de consolas. Hablando de dicha generación, debuta con nosotros el enigmático Thornillo, técnico especialista en videojuegos, que nos irá explicando paso a paso, los mejores cuidados a tener en cuenta para nuestras regalonas.

Don Noobfather se regocija con las novedades de Blizzcon 2014, donde se presentó lo mejor de la legendaria casa, así como las novedades del siguiente período. Sin más los invito a un nuevo año gamer, junto a nosotros.

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Noobfather
El Bicho Azúl
Profesor Semilla
Javurr

CRONISTAS
Thornillo
Jorge Farah

DISEÑO
Carlos Menares

CORRESPONSAL EXTRANJERO
Luis Godia

PORTADA
Lobo orochi

GAMERVIP
Año 4 · N°29
Enero 2015
www.gamervip.cl

6 CRONICA: CUIDADOS DE TU CONSOLA

14 RETROSPECTIVA: DRAGON AGE

18 CRONICA: BLIZZCON 2014

24 AVANCE: METAL GEAR SOLID V

30

ANALISIS: DRAGON AGE INQUISITION

36

ANALISIS: LITTLE BIG PLANET 3

40

ANALISIS: SUPER SMASH BROS U

44

ANALISIS: HALO ANIVERSARY

50

ANALISIS: MINECRAFT

CÓMO CUIDAR TU CONSOLA

— **POR:** THORNILLO

Compramos una consola de nueva generación, está bien, nos han recomendado ciertos juegos y queremos comprarlos, está bien, jugamos en línea porque nos encanta las prestaciones que tenemos, está bien, nos gusta el aspecto de nuestra nueva consola, genial, pero ¿nos hemos preocupado en algún momento de las cosas físicas?, ¿nos hemos preocupado del cuidado de éstas?, lo más probable es que jamás se haya prestado demasiada atención a estas cosas que deben ser sin duda alguna aspectos a considerar siempre al momento de comprar una consola de antigua o nueva generación.

En esta ocasión nos alejamos un poco de los geniales análisis y noticias del mundo Gamer para informarles de cosas también importantes como son el cuidado, aspectos físicos y otros tantos esenciales que debes saber para no meter la pata que, aunque sean consolas de nueva generación las que tenemos frente a nosotros no quiere decir que sean inmortales.

1 CUIDADO AL CONECTAR TU CONSOLA

Por muy nueva generación que sean las consolas, aún sigue estando presente un factor desagradable: el que no se pueda conectar la fuente de poder directamente a la toma de corriente, y se tenga que depender de un transformador, que en algunos casos son enormes. lo que hace un fastidio además tener que comprarlos y sobre todo al momento de tener que transportar la consola completa a otro lugar.

Debemos tener dos cosas claras en cuanto nos refiramos a corriente o voltaje. Muchas personas tienden a confundir qué es lo que significa y es una "Fuente de poder" y un "Transformador". Una fuente de poder es lo que alimenta el artefacto que utiliza un voltaje determinado para su correcto funcionamiento, ésta además, se encarga de proveer directamente de corriente al artefacto. Un transformador es aquel que se utiliza para convertir una energía más potente a una menos, o una menos a una más potente, según sea el requerimiento del artefacto.

Uno de los temores más presentes, quizás no en un Gamer ya experimentado, pero sí un temor latente en un futuro Gamer es que su consola se vaya a dañar por no tener idea de si se puede o no enchufar directamente a la corriente con

« Una pregunta que puede surgir es, ¿Si se quema la fuente de poder, se quema también la consola?, la respuesta general es un **no** «

su fuente de poder o bien necesita un transformador adicional. Dejaremos claro lo siguiente basándonos en consolas de nueva generación como PS4, Xbox One y Wii U.

La PS4 tiene una fuente de poder "Interna", y es por ello que solo viene con un cable que se conecta directo a la corriente. Al llamarlo interna obviamente es que no se puede visualizar a simple vista. La PS4 funciona tanto con voltajes de 110v a 220v por lo cual no hay nada que temer al momento de querer conectarla directamente. Si miramos en su parte trasera veremos que sólo dice 110 ó 220v, el por qué no colocan este tipo de información en realidad lo desconocemos. Esto es lo mismo que sucede con las PS3, que también son multivoltaje.

La Xbox One utiliza una fuente de poder que podemos visualizar, ya que un extremo va a la corriente y el otro, directamente a la consola. Lamentablemente Microsoft no ha puesto mucha atención en estos aspectos y estas fuentes no son multivoltaje por lo cual debemos tener mucho cuidado. Si se conecta una fuente de 110v a una toma de corriente de 220v, terminará por quemarse la fuente y se tendrá que enviar a servicio técnico para su reparación, lo que costará algo más de dinero si es que se puede reparar en el mejor de los casos.
En la Consola Wii U, tenemos el caso de que existen dos tipos de fuentes externas. Una carga el Gamepad y la otra provee de corriente a la consola. En este caso, los que quieran adquirir esta consola podrán estar tranquilos ya que ambas fuentes son multivoltaje lo cual no hay temor de enchufar directamente a la corriente.
Una pregunta que puede surgir es, ¿Si se quema la fuente de poder, se quema también la consola?, la respuesta general es un "no", ya que las fuentes actúan también como una especie de protección para estos artefactos, aunque no es del todo descartable que algo de voltaje (si este es demasiado fuerte) pueda pasar a ellas, aunque es muy poco probable en base a mi propia experiencia en la reparación de éstas.

Otra pregunta más que podríamos hacernos es, ¿cómo puedo identificar que en mi casa utilizo artefactos de un voltaje determinado?. Es muy sencillo saberlo. Cuando conectamos un artefacto a la corriente nos fijamos que las patas que tiene o son redondas o son planas. Patas planas significa 110v y patas redondas significa 220v.

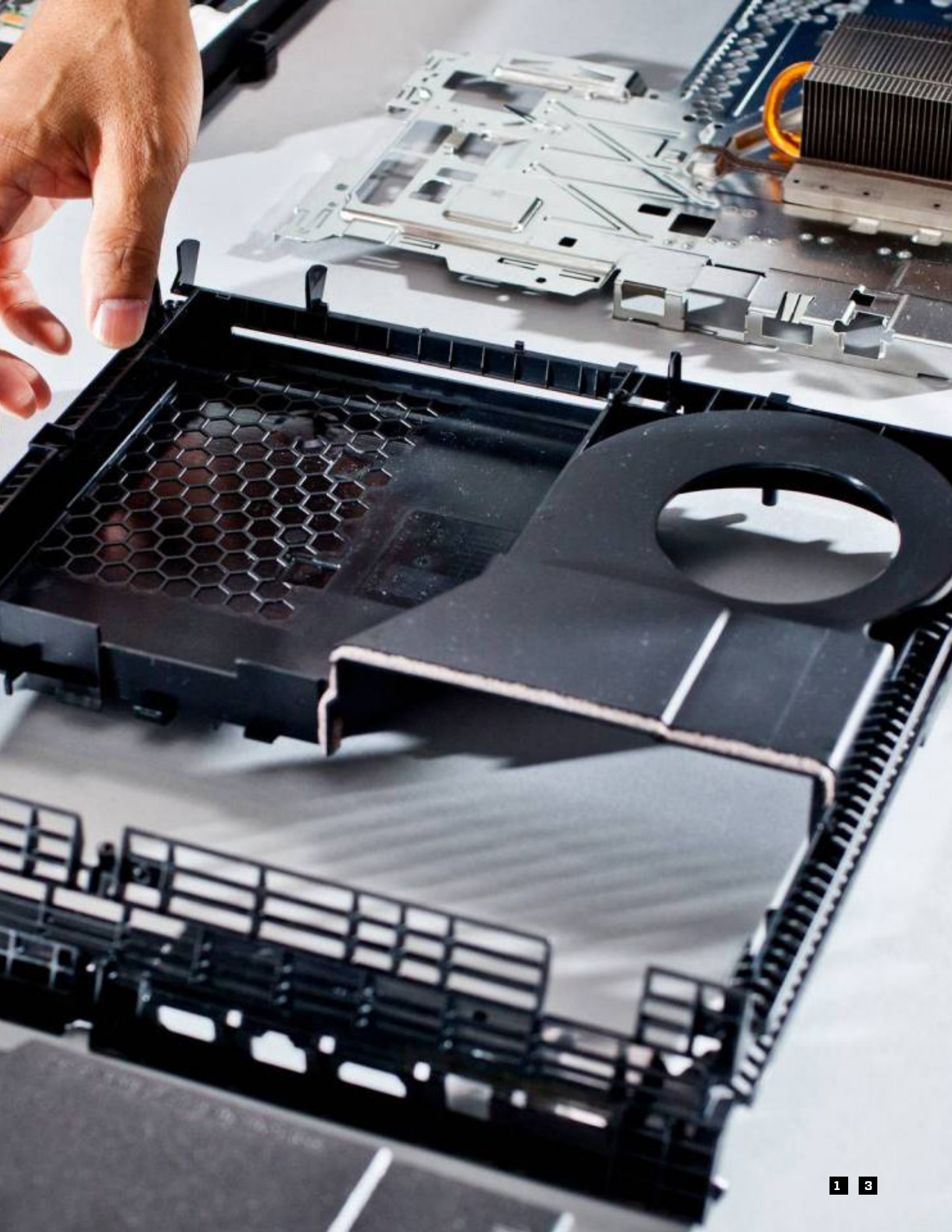
Cabe destacar de todo esto que existen artefactos que vienen con cables cuyas patas son planas y al comprar un adaptador de corriente para enchufes con patas redondas se pueden conectar sin problema y esto es porque esos

« No sólo importan los juegos, la comodidad y las experiencias que tienen para ofrecernos, si no también lo debe hacer su parte física para evitar así fallos y ofrecernos la mejor calidad, siempre. «

artefactos son también multivoltajes, pero eso por lo general nos lo dice el propio vendedor.
En el caso de las Xbox One, que son las consolas cuya fuente no es multivoltaje, podemos preguntar directamente al vendedor si la consola necesita de algún transformador o bien se puede conectar directo a la corriente, él debe saber y nos tiene que proporcionar la información solicitada.

Existe mucha más información relevante para el uso y el cuidado que como consumidores debemos tener y conocer para poder alargar la vida útil de nuestra consola de videojuegos. No sólo importan los juegos, la comodidad y las experiencias que tienen para ofrecernos, si no también lo debe hacer su parte física para evitar así fallos y ofrecernos la mejor calidad, siempre.
Si estos temas del mundo Gamer son interesantes para ti, te invitamos a que nos sigas leyendo, ya que con cada nueva edición de GamerVip que se presenta mes a mes, iremos abarcando aspectos esenciales de cuidado e información, así que ¡¡No te los pierdas!!.

— **POR:** THORNILLO



Dragon Age ORIGINS

Dragon Age inquisition salió al mercado hace un par de semanas, marcando la salida de la tercera entrega de la serie, la que cuenta con altos y bajos, que iremos analizando en esta mirada atrás a la serie.

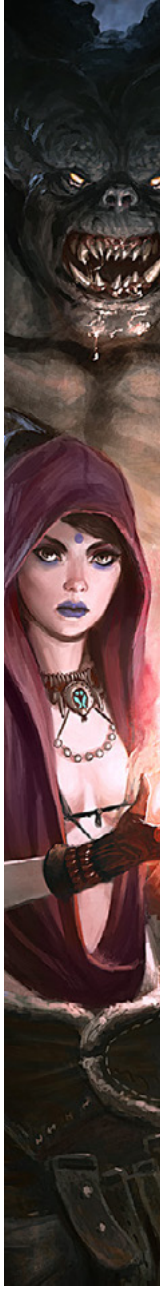
— POR: JAVURR

El primero en salir, Dragon Age Origins es un juego completísimo, que marcó de varias maneras los juegos de RPG occidentales y su forma de narrar. La abundancia de misiones, el gran carisma de los personajes, la enorme mitología detrás de cada raza, de cada pueblo, de cada acontecimiento, junto con lo extenso del universo, hacen de la primera entrega uno de los referentes del género en la pasada generación de consolas. Y no es una exageración. Ya que con cada pasada, en lo personal, descubro nuevas misiones, nuevos personajes o personas con algo que contarnos, nuevas misiones que se activan en base a nuestras acciones en el juego, dándome la sensación que yo construyo parte de la historia. En sus inicios fue descrito como el sucesor espiritual del genial "Baldur´s Gate", y nos colocaba en la piel de un personaje creado por nosotros, un guardia gris, el que vendría a salvar al mundo de la ruina de manos de los engendros tenebrosos. Estos engendros fueron nacidos a partir de la codicia de algunos magos que practicaron la magia de sangre, con el fin de llegar a la morada de El Hacedor, llamada también "El Velo". Su llegada causó que se corrompiera este lugar sagrado, y estos magos se convirtieron en los primeros engendros al ser expulsados y regresados a su tierra. Lo anterior causó que a medida que avanzaba el tiempo, empezaron a generarse las Ruinas, avalanchas de engendros tenebrosos que destruían todo a su paso. Para contrarrestar esto,

« Luego vino una secuela que para muchos no estuvo al nivel del primero, que constituyó una real desilusión «

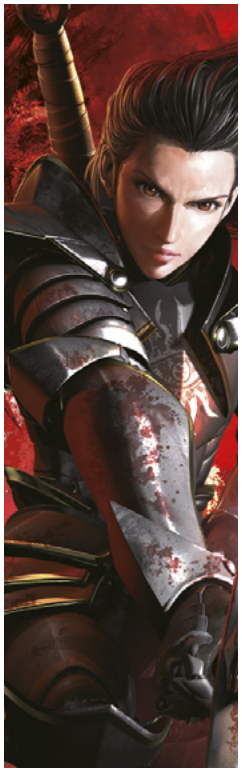
surgieron los Guardias Grises, la unión de todo tipo de clase social y de razas, con el fin de hacer frente a estas hordas de enemigos que parecen invencibles, tanto en su poder como en su cantidad y que son controlados en cada evento de Ruina por un archidemonio, blanco principal de extinción de los Guardias Grises. Toda la narración fantástica se complementa muy bien con el complejo sistema de crecimiento y personalización de personajes, lo que nos permitía crear un origen para nuestro personaje, y que variaba dependiendo de la raza y de la situación política. Como lo apuntado más arriba, la responsabilidad que se nos delega es enorme, ya que nuestras acciones pueden causar la muerte de un gran número de gente o de salvarlas, además de influir en la dirección política de la historia. Este diagrama tan complejo en el que se puede desarrollar la narración pocas veces se había visto antes, y mucho menos que conversara muy bien con la jugabilidad, clásica de un juego de rol.

Luego vino una secuela que para muchos no estuvo al nivel del primero, que constituyó una real desilusión. Las características de creación son muchísimo más limitadas que en el primero, las opciones de decisión en cada situación son también limitadas (que se parecen mucho a la forma que presenta Mass Effect) y las consecuencias de estas decisiones a veces se tornan



imperceptibles. Lo épico y gigante que era la mitología y el mapa del primer juego no se repitió en esta entrega, con dungeons repetitivos, enemigos repetitivos, misiones repetitivas y escenas repetitivas. En cuanto a la línea argumental, Dragon Age 2 se desarrolla durante y después del primero, mostrándonos a Hawke (un humano) huyendo de una Ruina. Después de esto llegan a Kirkwall, la única gran ciudad del juego, donde se centra la mayoría de los acontecimientos del juego. Además de lo anterior, el juego contiene fallos inexplicables argumentalmente, y que no se observaban en el Origins, aún siendo éste mucho mayor en tamaño. Estos errores eran que en el acto 2 había una cueva en un cierto punto que en el acto 3 desaparece completamente. La jugabilidad se torna repetitiva igual, debido principlamente a que sacaron el componente rol del primero para dar paso a un sistema híbrido que da la sensación que estamos frente a un action RPG. Esto podría haber resultado muy bien si se hubiera acompañado de mejoras en la customización, de armas y por sobre todo, mejoras en la estrategia para derrotar a cada enemigo, sobre todo a los dragones. En el juego, si se está alto nivel, con cualquier espada podrá matar a un dragón golpeándole una vez, alejándose, y luego volver a golpearlo.

Los dos primeros juegos de la saga significan un alto y bajo, que constituyen el bagaje por el cual asoma Dragon Age Inquisition. Éste último viene a ser el mejor de todos, ya que toma la grandeza de los escenarios del primero y una mejora en el combate del segundo. La historia transcurre luego del 2, en una rebelión de los magos por la forma de vida que son obligados a adoptar por los templarios, en búsqueda de libertad. Nosotros seremos un personaje que tendrá dones especiales, como la capacidad de cerrar fugas del Velo, en una narración que combina lo místico de lo político de una manera magistral. Los paisajes son hermosos, lleno de detalles coloridos, el combate es óptimo, lo que hacen de Inquisition, sin duda, el mejor de esta magistral serie.



Los dos primeros juegos de la saga significan un alto y bajo, que constituyen el bagaje por el cual asoma **Dragon Age Inquisition**

— POR: JAVURR

BLIZZCON 2014

Blizzard Entertainment, una de las empresas que ha marcado generaciones, desde sus principios con los famosos juegos de estrategia llamados Warcraft: Orcs & Humans, como el futurista y mítico Starcraft, dejando al final pero no menos importante Diablo, el famoso dungeon crawler en donde tenemos que luchar con un grupo infinito de enemigos.

Además de esos grandes títulos, ellos crearon otros juegos que no muchos recordaran, como The Lost Vikings, Blackthorne y Rock and Roll Racing pero bajo el nombre de Silicon & Synapse, para un año más tarde llamarse como la conocemos hoy, marcando de principio que es una empresa dedicada y apasionada por los juegos que entrega.

Con el pasar de los años ellos han logrado un gran número de Hitos para todo el mundo Gamer, por ejemplo con Warcraft II: Tides of Darkness, que implementaron las frases "enojadas" cuando haces mucho click a alguna unidad, marcar el género MMO con World Of Warcraft, que cumplió diez años, mientras Starcraft continua siendo el RTS más popular del mundo. Al igual debemos destacar que gracias a las opciones que nos entregaron con starcraft y warcraft III, la posibilidad de crear nuestros propios mapas, juegos, como también unidades, han nacido los Mobas, los más grandes de este último tiempo que son Dota 2 y League of legends, gracias específicamente a Aion of Strife que se podía jugar en starcraft,

como Dota (Defend of the ancients) en Warcraft III (destaco que ellos no los inventaron, solo entregaron las herramientas para su creación).
Las últimas entregas que hemos tenido para este año de parte de Blizzard, son la nueva expansión de World Of Warcraft: Warlords Of Draenor y Goblins vs Gnomes que son un gran número de cartas nuevas para Hearthstone, ganador del premio videogames award 2015 al mejor juego portátil. Sin dejar de lado que Blizzard está creando un nuevo juego Team Brawler llamado Heroes Of The Storm, en donde podemos elegir a todos los grandes héroes y villanos de todas las franquicias, tenemos desde Muradin el famoso enano que ayudo a Arthas para convertirse en Lich King sin saberlo, Diablo el señor del terror, Jim Raynor, Nova y a Tichus, entre muchos otros más que se han ido integrando a la familia con el pasar del tiempo, actualmente el juego sigue en Alpha Test, lo cual un número muy restringido de personas puede probarlo por ahora, pero que en febrero del próximo año se abre la Beta Cerrada, en donde un gran grupo tendrá el placer de probarlo.
Y con la popularidad que ha generado esta empresa con el pasar de los años, ellos mismos han sido capaces de crear su propio evento llamado Blizzcon, que se produce una vez al año en California, donde nos muestran avances de los juegos, nuevas entregas y algunas sorpresas más escondidas. Haciendo de este año una Blizzcon muy especial, celebrando los veinte años de Warcraft y diez de WoW. En donde nos mostraron un poco la evolución del juego, junto a un documental llamado Looking for group en

donde pudimos ver que es lo que ocurre detrás del MMO más jugado del mundo, mostrando la pasión, el cariño, sudor y esfuerzo que han colocado todos estos años, desde los escritores con todo el Lore de cada personaje, razas y eventos históricos dentro de la historia, hasta los modeladores 3D, que se han esforzado para ahora actualizar los personajes gráficamente desde el modelo, hasta las animaciones faciales y físicas.

Junto a esa gran apertura, también habían pequeñas charlas sobre nuevas actualizaciones de sus juegos, del porque hicieron cambios, hasta pequeñas muestras de como escuchan a sus fans, en heroes of the storm mostrando que los nuevos héroes que se aproximan son Thrall, Jaina (actualmente disponible), Sylvanas y por último los Lost Vikings para los Gamers de antaño.

Viendo el mundo competitivo, Blizzcon también ofrece con unos escenarios espectaculares las finales de torneos mundiales de sus grandes franquicias, para todos los Gamers profesionales de todo el globo.

Pero sin lugar a dudas lo que conmociono a todo el mundo fue el anuncio de una nueva IP, llamada Overwatch que por primera vez el planeta en donde ocurre todos los hechos es la Tierra, siendo un first person shooter por equipos, con nuevos héroes, todos con estilos diferentes de gameplay, por ejemplo tenemos a Reaper que es un asesino que se mueve entre las sombras, con la capacidad de tele transportarse y crear caos por donde se mueve, Tracer una pequeña heroína inglesa que es capaz de moverse a una velocidad

extrema, con habilidades como “Rewind” que es devolverse un poco atrás en el tiempo si cometiste un error, Winston un gran gorila que puede enfurecerse y dar unos golpes durísimos cuerpo a cuerpo. Dejando al mundo ya emocionado por poder probar ese gran nuevo juego, que hasta incluso muchos dijeron que se parecía a Team Fortress 2, que ellos tomaron esos dichos como un enorme halago y alegres dijeron: “nos encanta Team Fortress 2, es un juego con un nivel de calidad altisimo”. Dejando de primera vista que ellos todo lo que hacen es por amor a su trabajo, que para colmo los que fueron al evento tuvieron la oportunidad de probarlo, lo cual muchas personas llegaban a la misma conclusión, que el gameplay era asombroso y que cada personaje era único, generando Hype para el próximo año que será lanzada la Beta.

Viendo otro lado de la Blizzcon que no tiene que ver con sus juegos, nos presentaron un Teaser-Trailer de la nueva película de World Of Warcraft que se estrenará en cines en marzo del próximo año, que todos han quedado con la boca abierta, usando tecnología 3D en los orcos, pero sus animaciones son actores reales los que hacen las expresiones, movimientos, uno no puede creer el nivel al que han llegado de realismo, lo cual para todas las personas que no han tocado warcraft en su vida, la película va a tratarse justamente del primer juego. Para las personas que no conocen la franquicia puedan probar un poco del Lore, junto a los fanáticos tengan sus horas de entretención viendo a todos los héroes que ya conocen en la pantalla grande.

Muchos Gamers ya andamos esperando al próximo año sobre que Blizzard nos tiene que contar y mostrar, con todos los nuevos juegos que están en desarrollo, Heroes of The Storm, Overwatch, como ya sus franquicias clásicas. Con esas cinemáticas que nos siguen asombrando hasta el día de hoy, música atrapante y muy bien pulida, junto a la pasión que ellos tienen para crear estos mundos.

POR NOOBFATHER

GAMERVIP

AVANCE

Metal Gear Solid debe ser una de las sagas de videojuegos más importantes e influyentes en el mercado hoy en día. Con millones de fanáticos en el globo, esta popularidad se debe en parte por la gran historia y narración de cada una de sus entregas y el carisma de sus personajes, el estilo de juego, etc. Por lo anterior, el anuncio de la quinta parte causó gran expectación en el medio, ya que viene con la promesa de ser el más ambicioso de la saga.

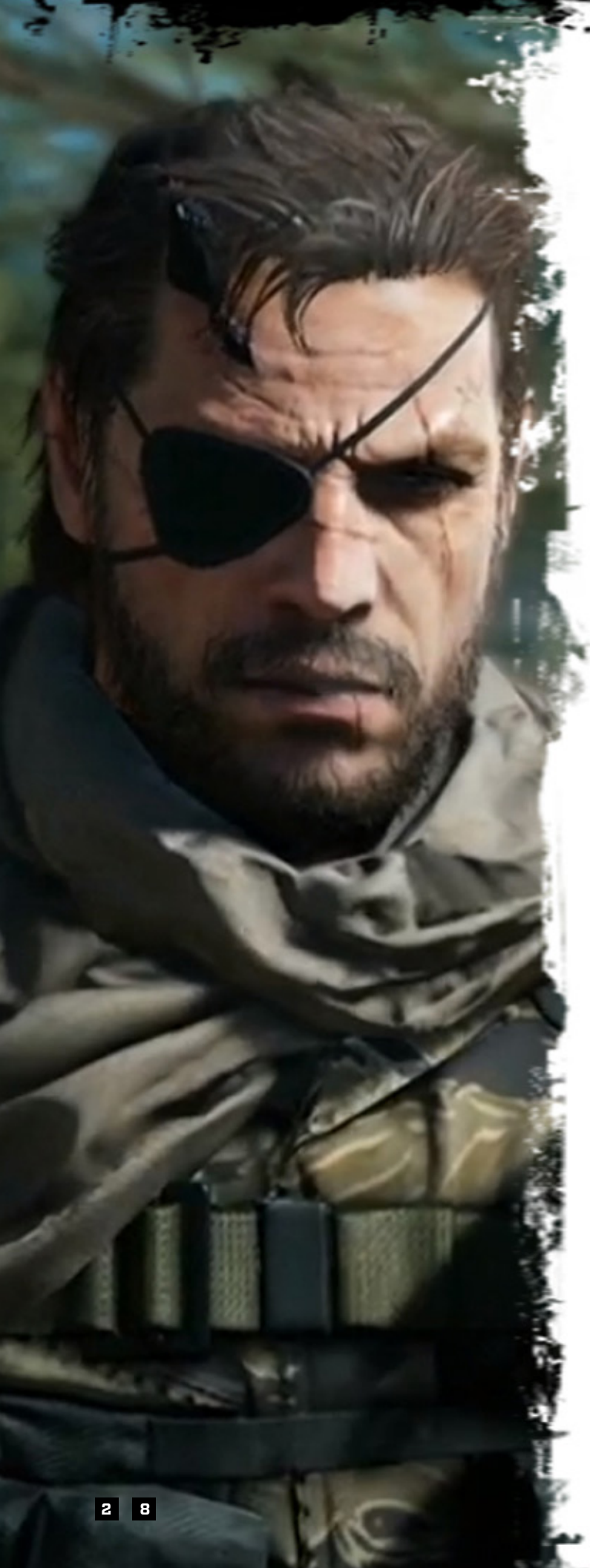
POR: JAVURR

Desde su anuncio, múltiples tráiler nos han llegado de la mano del maestro Hideo Kojima, en la que podemos ver la crudeza de la guerra como nunca antes en un videojuego, acompañado siempre de canciones que se combinan de manera perfecta con lo que se está mostrando visualmente, como el tema Nuclear, de Mike Olfield. Acá te contaremos todo lo que hemos conocido a través de los distintos medios, trailers y entrevistas con los creadores del tema. En cuanto a la historia, se sabe que no será lineal, recordando los primeros tráilers de Kojima mostrando un mundo absolutamente abierto y con múltiples desarrollo de la historia, dependiendo en gran medida de cómo avancemos en el juego. Lo anterior tiene una serie de implicancias, como por ejemplo que si no queremos encontrarnos con personajes íconos del juego como Quiet o DD, no lo haremos, pero en desmedro de nuevas misiones y nuevas subtramas. En cuanto a la historia, poco y nada se ha dicho, sólo que aquellos cercanos y el propio Snake vivirán experiencias terriblemente dolorosas, dando paso a temas principales

«The Phantom Pain es un juego enorme, gigante y ambisioso, que contará con extensas áreas para trasladarse, con distancias que van desde Afganistán hasta África y en donde el ir caminando no es buena idea»

como la raza, el conflicto, el ciclo de la venganza y la guerra. Dentro de estos oscuros acontecimientos, los personajes que más venganza tendrán serán Snake y Kaz, en donde el primero no se parecerá en absoluta a aquel icónico visto en entregas anteriores. Lo anterior es debido a las experiencias que ha vivido a lo largo de sus años (Metal Gear Solid 3, Portable Ops, Peace Walker y Ground Zeroes) y que lo hará desarrollar su propia idea de justicia y como llevarla a cabo. Por otra parte, Kaz se verá profundamente afectado por la pérdida de dos miembros al verlo salir de Afganistán. Es una persona muy inteligente y nunca sabremos sus verdaderas intenciones, y su relación con Big Boss y Ocelot será un poco complicada, en parte por Quiet (si decidimos conocerla). Por su parte, Quiet tendrá extraordinarios poderes, como la habilidad de hacerse invisible, agilidad sobrehumana y capacidad de saltos imposibles. Ninguno de los tres personajes principales confiará en ella en todo el juego, lo que causará el conflicto antes mencionado.

En cuanto al sistema de compañeros, podremos realizar las misiones al estilo

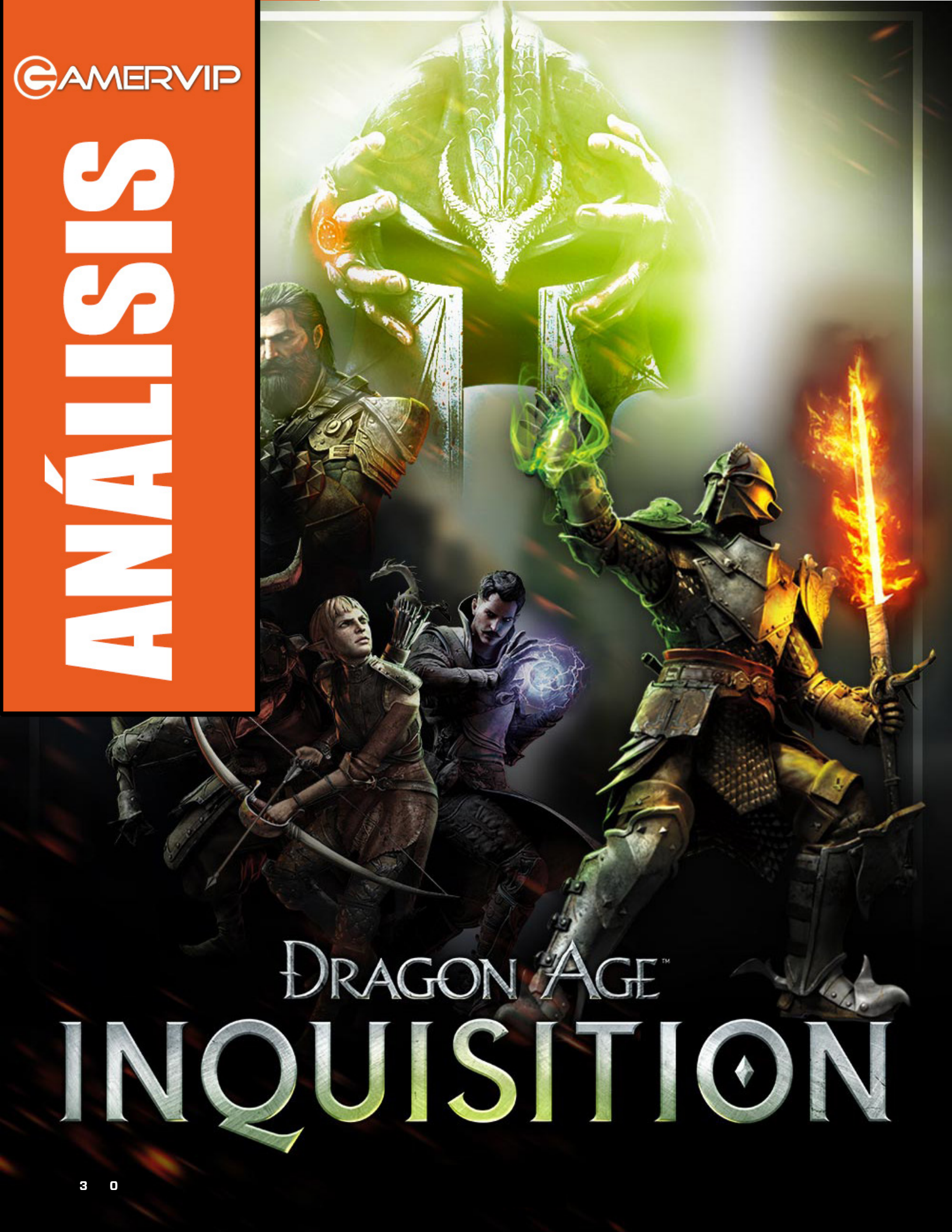


antiguo, como lobos solitarios o con acompañantes, cuyos confirmados al día de hoy son DD, Quiet y el Caballo.
Un dato es que Ocelot también sería parte de la lista de acompañantes, pero Kojima estimó que debía quedarse en Mother Base cuidándola.
Podremos capturar y entrenar animales salvajes para acompañarnos a misiones, además de la posibilidad latente de que un compañero muera en una misión, aunque no afectará la historia principal. Las órdenes ya confirmadas que estarán habilitadas para darlas a nuestros compañeros son la exploración, identificación de enemigos, mantener fuego de cobertura, eliminar a soldados específicos que ordenemos, mantener posición, disparar a un casco para que éste salga y Snake pueda darle un tiro limpio en la cabeza.
Las geniales habilidades que tendrá Quiet dependerán en gran medida de la afinidad que tenga con Snake, teniendo un número mayor si ésta es grande. Para la exploración del gigantesto mundo de The Phantom Pain, contaremos con un helicóptero, que podrá utilizarse o no dependiendo del jugador, aunque es recomendable debido a las grandes distancias de un lado a otro. El llamado y aterrizaje de este helicóptero dependerá de la posición en que nos ubiquemos, como por ejemplo, no podrá aterrizar

en localidades muy espesas de vegetación.
En cuanto al equipo, éste consistirá en fibra de aramida, mientras que las botas serán capaces de absorber todo el sonido al pisar, quitándole encanto en comparación a sus anteriores entregas. Aquellos camuflajes no estarán disponibles para su uso de manera inmediata y deberán ser pedido a Mother Base para su fabricación y posterior cambio, de manera diferente a lo visto en su cambio inmediato en Snake Eater. Otra cosa interesante es que el brazo artificial de Snake observado en todos los trailers podrá ser cambiado, mediante el desarrollo de nuevos tipos, con habilidades diferentes que serán más o menos útiles dependiendo del tipo de misión.
Como lo expusimos de manera simplificada anteriormente, The Phantom Pain es un juego enorme, gigante y ambisioso, que contará con extensas áreas para trasladarse, con distancias que van desde Afganistán hasta África y en donde el ir caminando no es buena idea. Conflictos personales, de confianza y grandes deseos de venganza, son los responsables que Metal Gear Solid 5 esté en la mira de muchas personas, y que tiene vista su salida, en fecha aún por determinar durante el 2015, en PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One y PC.

— **POR:** JAVURR

ANÁLISIS



DRAGON AGE INQUISITION

POR: LOBO OROCHI

Desarrollador: Bioware Publisher: Electronic Arts Plataforma: PS4 Xbox One

De forma personal, el juego más esperado del año, Dragon Age Inquisition tenía la ardua tarea ante mis ojos de redimir la franquicia, luego de una floja segunda entrega, para al menos erguirse como un digno sucesor de la maravilla que fuera Dragon Age Origins…. Y vaya que lo logró.

Han pasado ya años de los sucesos acontecidos en los anteriores juegos, y la guerra entre templarios y magos ha alcanzado ribetes impensados. A tal ha llegado la destrucción y globalización de la misma, que cualquier mago es hoy considerado un apóstata y por ende perseguido y muchas veces asesinado. Es en este mundo de caos, en donde despertamos, luego de un extraño suceso que al parecer nos salvó la vida desde el velo (realidad paralela, donde cohabitan espíritus, demonios y es fuente de la magia) en un escenario donde los muertos son incontables. De ahí en más viviremos aventuras de todo tipo, en donde acabaremos convirtiéndonos es una suerte de mesíaco salvador, llamado el inquisidor, en un mundo que ansía milagros y paz., una paz que al parecer solo nosotros y un puñado de camaradas podemos traer, reviviendo la organización llamada "Inquisición" con la que nos inyectaremos en el centro de la trifulca, y comenzaremos poco a poco a recobrar terreno perdido y acabar con las amenazas surgidas de las "grietas", trozos rasgados del velo, de donde escapan demonios y aberraciones, sembrando el

« Sin duda uno de los puntos más fuertes del juego es la interacción que tenemos con los personajes, que van desde la antipatía pura, hasta el amor «

caos en la tierra. Y es que en nuestro brazo se esconde el arma secreta de la inquisición, el áncora, que nos permite cerrar grietas, y combatir directamente el origen de tanto mal.

Dragon Age Inquisition es quizás el más épico de la franquicia, con un tremendo terreno a recorrer, lleno de diversos parajes, que van desde el frío y la lluvia con un mar furioso, hasta desiertos, selva o zonas heladas. Sin duda una delicia de observar, sentir y escuchar en nuestras consolas de nueva generación, y es que maravilla ver como ocurre tanto en pantalla, como un mundo tan rico en fauna, personajes y parajes, cobra vida con una gráfica más que adecuada sin caer en rupturas de imagen, o demasiadas "pifias". Sin duda no estamos ante la riqueza gráfica de Shadows of Mordor, pero si ante una gráfica adecuada para la generación, que compensa con un mundo sencillamente asombroso, que nos llama a perdernos por horas en él y realizar muchísimas tareas y misiones. El juego lo terminé

« Tenemos más de 8 personajes para elegir, los cuales son muy diferentes entre sí y cada uno llevando a cuestas interesantes historias...»

en 90 horas de gameplay, pero en mi segundo intento, ya detenidamente explorando todo, me ha llevado más de 100 horas, que no se hacen aburridas ni tediosas en ningún momento.

Alegremente en el juego, recobramos la posibilidad de escoger nuestra raza de preferencia a la hora de crear nuestro personaje, no limitándonos ya a la clase y género, como lo hiciera Dragon Age 2, por ende si deseas un mago Qunari, un enano guerrero o un pícaro elfo, las herramientas están para que lo puedas concebir sin problemas. Regresa el sistema de habilidades y árbol de mejoras de Dragon Age 2, lo cual se agradece, ya que resulta bastante didáctico para los no avezados en el género y que deseen ingresar al mundo Dragon Age por vez primera.

Sin duda uno de los puntos más fuertes del juego es la interacción que tenemos con los personajes, que van desde la antipatía pura, hasta el amor, ya que como nos tiene acostumbrados Bioware, la historia y la solidez de sus personajes es primordial para nuestra experiencia de juego, cosa que se logra hábilmente. Tenemos más de 8 personajes para elegir, los cuales son muy diferentes entre sí y cada uno llevando a cuestas interesantes historias y misiones.

Pero no todas las flores se las lleva la soberbia campaña, el juego incorpora por vez primera un modo multijugador, como si ya no fuera suficiente las

100 horas de single player, en las que podrás compartir con amigos, hasta formar una cuadrilla de 4 personajes, diversas aventuras en dungeons, presentadas como misiones delegadas por la inquisición. Para este modo contaremos con un diverso grupo de personajes a elegir, que esta vez nos serán otorgados ya delimitados en su raza, género y clase, pero completamente abiertos a nuestra customatización y preferencia en armas, ropas o accesorios. El modo no resulta la octava maravilla del mundo, pero si cumple con ser una adición refrescante a un juego completísimo, que servirá para que los fans puedan conversar sobre sus experiencias de juego, mientras masacran demonios a gustos. Arqueros arcanos, guerreros místicos, asesinos, alquimistas, templarios… todos se encuentran aquí para que juegues libremente.

Dragon Age Inquisition es sin duda lo mejor de este año, un juego completísimo, y de una solidez argumental abismante, con personajes y un mundo riquísimo en su mitología, que harán la delicia de cualquier fan del género épico fantástico, el rpg y porque no, un buen videojuego. Imperdible.

POR: LOBO OROCHI

10

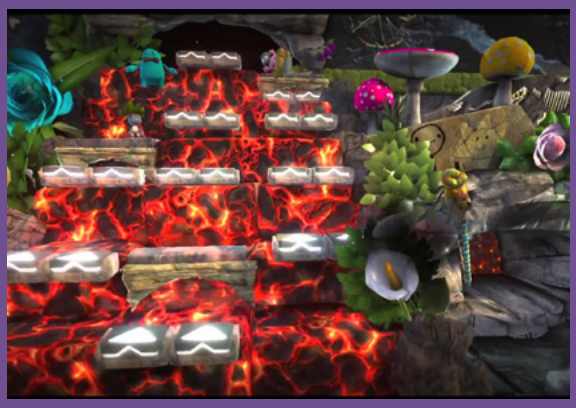
«Un sinfín de niveles por explorar, desde el modo historia en donde debes avanzar para encontrar a los demás guardianes»

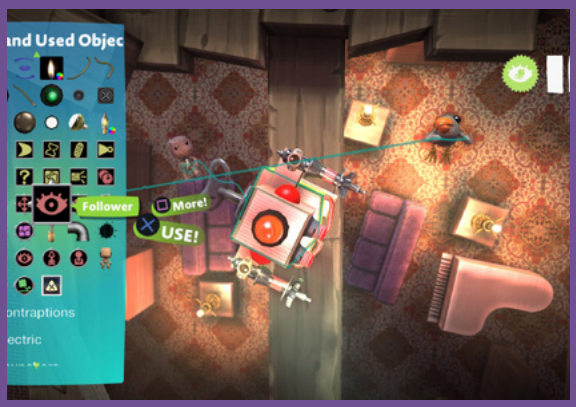
LITTLE BIG PLANET 3

POR: NOOBFATHER

Desarrollador: Sumo Digital Publisher: Sony Computer Entertainment
Plataforma: PS4

Un pequeño gran mundo de aventuras, esa pequeña frase describe la experiencia que te entrega sin lugar a dudas Little Big Planet 3.
Todo comienza con Sackboy que es convencido por Newton para ayudarlo a vencer a una malvada bruja (que resulta ser su madre), que mantiene cautivo a sus amigos. Lo cual resulta ser un vil engaño y por error resulta ser que vences al guardián que protegía una caja que mantenía cautivos a tres peligrosos enemigos llamados titanes que fueron vencidos hace mucho tiempo atrás.
Sackboy siendo el responsable de esta calamidad, sale a la aventura para encontrar a los grandes héroes que los vencieron en tiempos pasados, los cuales son Oddsock que parece un pequeño perrito que se mueve rápido y tiene el poder de saltar por las paredes, Swoop que es un pájaro muy ágil que puede volar, agarrar cosas con sus patas para moverlas libremente y al final tenemos a Toggle que puede cambiar el peso de cuerpo transformándose en Little toggle que le permite caminar en el agua, pasar por lugares pequeños y a Big Toggle que por su gran tamaño puede romper plataformas débiles, hundirse profundamente o servir como peso para poder activar algunos botones.
De principio a fin podemos ver que el juego está claramente orientado para un público mucho menor que el promedio de edad de muchos gamers (17-30 años), con un diseño lleno de fantasía, desde montañas de telas, cuevas de metal que hacen alusión a un horno, en pocas palabras, lo que todo el paraíso creativo que es como se





hace llamar el mundo puede entregarte. Un sinfín de niveles por explorar, desde el modo historia en donde debes avanzar para encontrar a los demás guardianes, que puedes hacerlo de un jugador como multijugador ya sea de manera local, a través de internet o ambas. A su vez tienes un modo para poder bajar niveles creados por otros fans de la serie, llenándote de muchas horas de diversión familiar con todo el abanico de niveles que existen, sin contar que uno puede crear sus propias etapas gracias al modo creador.

Una de las cosas que debo destacar sobre este juego es que el nivel tutorial te deja explicado claramente las herramientas básicas que necesitaras en tu aventura, haciendo que cualquier persona se familiarice rápidamente con los controles. Dejándote preparado para toda la acción de plataformas y puzles que van a llegar tarde o temprano delante de cada jugador.

Si bien Little Big Planet 3 está enfocado en un grupo diferente de Gamers, esto no quiere decir que sea un título fuera del radar. Siento que es un juego más relajado para el año estresante que hemos tenido, con una música llena de alegría, viéndose el cariño que sus creadores tienen por delante, siendo el primero de la franquicia que posee un

equipo de actores para hacer las voces, desde el malvado Newton que lo interpreta Hugh Larie hasta Nana Pud, la madre de newton interpretada por Susan Brown.

Para todos los fans de plataformas con un estilo único, una narrativa entretenida e interesante, la historia algo simple dejando claro el objetivo de un principio pero aun así no quita motivación por querer liberar a los grandes héroes, siendo cada jugador una pieza importante dentro de la misma.

POR: NOOBFATHER

SUPER SMASH BROS.™ for Wii U

POR: NOOBFATHER

Muchos que tuvimos el placer de poder jugar la versión de 3DS, ha llegado por fin con bombos y platillos para nuestra consola.

Siendo este uno de los grandes títulos que nintendo nos tenía guardado para este año, podemos ver todo lo que agregaron desde el gran número de personajes a elegir , como también escuchar a los fans y aceptar a nuevos integrantes a esta familia de peleadores que muchos quedamos con la boca abierta, tenemos por ejemplo a Little Mac de la famosa franquicia Punch Out, Megaman, Pac Man, Shulk de Xenoblade Chronicles, entre muchos otros que han marcado la historia de los videojuegos como también de esta empresa.

Super Smash Bros para Wii U claramente muestra una evolución en comparación de las anteriores, tenemos un sinfín de modos ya existentes, como Home Run, que trata de tener que golpear a un saco de arena antes del límite de tiempo para con un bate dar el golpe final y ver hasta cuantos metros vuela hasta llegar al suelo, Multi Man Smash que es una serie de minijuegos en donde tenemos que pelear contra un grupo de Mii Fighters en

Desarrollador: Nintendo Publisher: Nintendo
Plataforma: Wii U

diferentes categorías, como Cruel Smash que todos se tiran a eliminarte sin piedad, 100 Man Smash que es eliminar cien de ellos rápidamente.

Por otro lado tenemos el modo Trophy Rush que es en donde podemos destruir cajas en una plataforma y tener la chance de que al llenar una barra entramos a un modo "Fever" que hace caer trofeos, movimientos personalizados y monedas.

Para un jugador hay muchas maneras de poder experimentar el placer de golpear, tenemos el modo classic en donde estamos en una especie de tablero en donde movemos a nuestro personaje para elegir nuestros desafíos hasta pelear contra master hand y crazy hand, está el modo All Star que luchamos contra todos los peleadores ordenados por su fecha de creación, del más nuevo al más antiguo. Dando una pequeña clase de historia gamer en este modo, teniendo en cuenta que tenemos pocos ítems para curarnos y solamente una vida.

Si quieres jugar retos, tienes los eventos en donde para poder completarlos necesitas hacer algo en especial, pero si quieres la recompensa te ponen un grado

« Si quieres jugar retos, tienes los eventos en donde para poder completarlos necesitas hacer algo en especial

más de dificultad ya sea en una cantidad de tiempo, sin recibir ningún golpe, etc.

Otro punto a favor que tiene este juego es la cantidad de jugadores, para el modo online y offline tienes desde 1 vs 1 llamado For Glory (online), hasta 8 vs 8 que sin decir más es realmente una fiesta de patadas y golpes por doquier. También existiendo el modo Smash Tour que es una especie de mezcla entre Mario Party y Smash, en donde por un tablero te mueves para poder obtener peleadores, power ups que cambiaran tus estadísticas para al final una gran pelea todos contra todos con los personajes que obtuviste mientras viajabas por el tablero.

Y si eres un coleccionista por esencia, super smash te puede amarrar horas para poder sacar el gigantesco número de trofeos existentes, junto a la música que puedes desbloquear y miles de desafíos llenando mucho tiempo para todos los fanáticos que quieran completarlo al 100%.

Sin lugar a dudas se puede ver el esfuerzo que hizo el equipo en poder crear este gran juego, llenando mucho el corazón para todos los fanáticos de los personajes que podemos elegir. Aquí se puede ver un título que es un "debo comprar" si tienes una Wii U. Lo único que puede dañar tu experiencia a veces puede ser el lag en modo online.

POR: NOOBFATHER

HALO

THE MASTER CHIEF COLLECTION

HALO
THE MASTER CHIEF COLLECTION

Desarrollador: 343 Studios Publisher: Microsoft
Plataforma: Xbox One

POR: EL BICHO AZUL

Para todos los fanáticos de Master Chief y Cortana, aquí viene toda su historia, toda su gloria.

Esta gran colección va desde sus orígenes con el primer Halo creado en el año 2001, hasta Halo 4 el año 2012. En donde podemos ver la evolución completa, ahora con nuevos gráficos que con un simple botón puedes ver su estilo "original" en contraste a la nueva versión implementada. Manteniendo sus origenes cada juego individualmente, desde el gameplay, armas, granadas, hasta incluso podemos ver las diferencias de como Master Chief crece como personaje, al igual que su bella acompañante Cortana, marcando una diferencia abismal del Halo original hasta su cuarta entrega.

La historia es la lucha por la raza humana a sobrevivir los inmensos ataques de los Covenant, una raza alienígena que ve a los humanos como un desperdicio y un sacrilegio, y como cruzada el eliminarlos por completo. Dentro de esta salvaje y épica lucha entre humanos y Covenant, destacan los llamados Spartans, soldados genéticamente modificados , que sirven como el arma definitiva de la humanidad para combatir contra fuerzas externas. Nuestro protagonista, para quienes aún no conocen de su existencia, es el último de los spartans,

«Las renovadas cinemáticas de Halo 2, son sencillamente una maravilla, y para dejar con la boca abierta»

conocido simplemente como Master Chief.
Sobre el Gameplay, cada Halo tiene su estructura y se puede ver claramente su evolución, siendo el primer Halo muy al estilo “Old School” en donde es luchar oleadas de enemigos, sin tanta historia narrada, como también las antiguas frustraciones también saldrán a flote, como que la vida de Master Chief está ligada a la de los vehículos que maneja, entre muchas otras más. Hasta notar diferencias con las siguientes entregas. Destaca la impresionante fluidez logradas en Halo 2 y 4, por sobre el resto, resultando en juegos que no tienen nada que envidiar a cualquier gran entrega de esta nueva generación. Las renovadas cinemáticas de Halo 2, son sencillamente una maravilla, y para dejar con la boca abierta.
Lo que siempre ha marcado Halo es su multiplayer, con un gran abanico de opciones para elegir desde Deathmatch, capturar la bandera, hasta mapas enormes en donde debes tomar ciertos puntos clave para ganar puntos y así ayudar a tu equipo. Es sencillamente encomiable, el hecho de que la entrega incluya cada mapa realizado para toda la saga, dando una impresionante variedad de escenarios que suman fácilmente casi la centena, muchos de ellos completamente rehechos para

correr fluídamente a 60fps, a gráficas actualizadas y detalladas.

Halo: Master Chief Collection es un regalo caído del cielo, para todos los fanáticos de esta franquicia, así como también la entrega perfecta para los que ni siquiera conocen este mundo de ciencia ficción, resultando la mejor forma de ser introducido en este mundo. Lo único que puede dañar tu experiencia es en la primera entrega, por lo frustrante que puede llegar a ser, pero a su vez le da un toque de "así eran los juegos en mi época", lo cual se agradece un poco recordar esas pequeñas rabias de antaño. Una historia increíble con un multiplayer que actualmente está en buen estado, recordando el primer tiempo en donde ingresabas para jugar una partida de team deathmatch y terminabas capturando la bandera. Sin duda una de las mejores entregas disponibles, para los usuarios de One, que no deben dejar pasar.

POR: EL BICHO AZUL

9

MINECRAFT

Desarrollador: Mojang Publisher: Telltale Games
Plataforma: PSVita / PS4

Minecraft es sin lugar a dudas, una de las cajas de arena más famosas de estos últimos tiempos, en donde entramos a un mundo 3D gigantesco, en donde solo armados con nuestra picota podemos romper bloques para guardarlos en nuestro inventario y poder crear desde casas simplificadas, hasta enormes mundos.

Comenzando tímidamente en Pc, es lanzado el 18 de noviembre del 2011, fue uno de los juegos que más se ha vendido para dicho puerto llegando a los 16 millones de unidades y desde ese minuto se notaba un futuro brillante dentro de los juegos sandbox.

Actualmente lo podemos encontrar para todas las consolas, siendo las versiones que probamos para este análisis las de PS4 y PSVita, que cumplieron de forma sorprendente nuestras más altas espectativas.

Pero que hace tan popular a minecraft?

En primer lugar podemos ver la simpleza en cuanto la finalidad del

juego, que es sobrevivir por las noches ya que “creepers” salen en busca de los héroes para tenerlos como cena, entre muchos otros enemigos que se pueden aparecer por delante. Aunque siendo esa la mecánica principal, el sobrevivir, tenemos la que hizo explotar el juego que es de construir lo que queramos, en donde se pueden crear desde personajes 8Bits como mega man, mario, link, hasta ambientes totalmente inmensos como puede ser todo el castillo de mario, Mordor del señor de los anillos, dejando el poder total para poder interactuar con el mundo. Con ese gran poder que se les entrega al jugador, prácticamente ha hecho florecer la creatividad de tanto grandes como pequeños.

Para aprender los controles es tan sencilla que cualquier persona con un poco de tiempo puede entender, haciendo un juego ameno y entretenido. Marcando que quizás el único problema que pueden tener es el aprender a armar sus edificios, puedes confundirte de lugar donde ponerlo o mal cálculo dejando el diseño algo “distorsionado”, pero nada que la picota no arregle.

Hasta el día de hoy además tiene muchos modos distintos de juegos, entre ellos tenemos survival, que es sobrevivir el máximo de tiempo posible, creative que es el mundo en tus manos para hacer lo que quieras, entre muchos más.

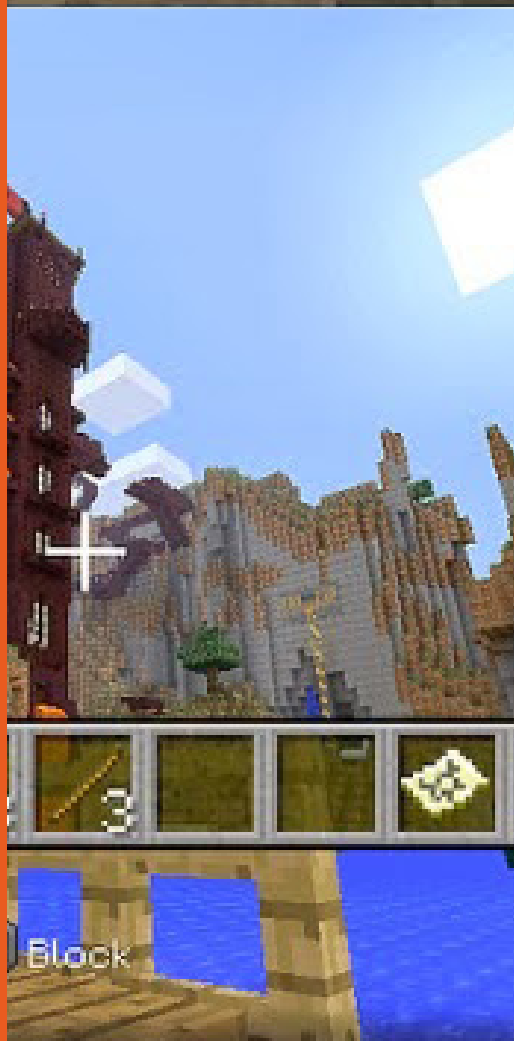
Literalmente Minecraft es un juego

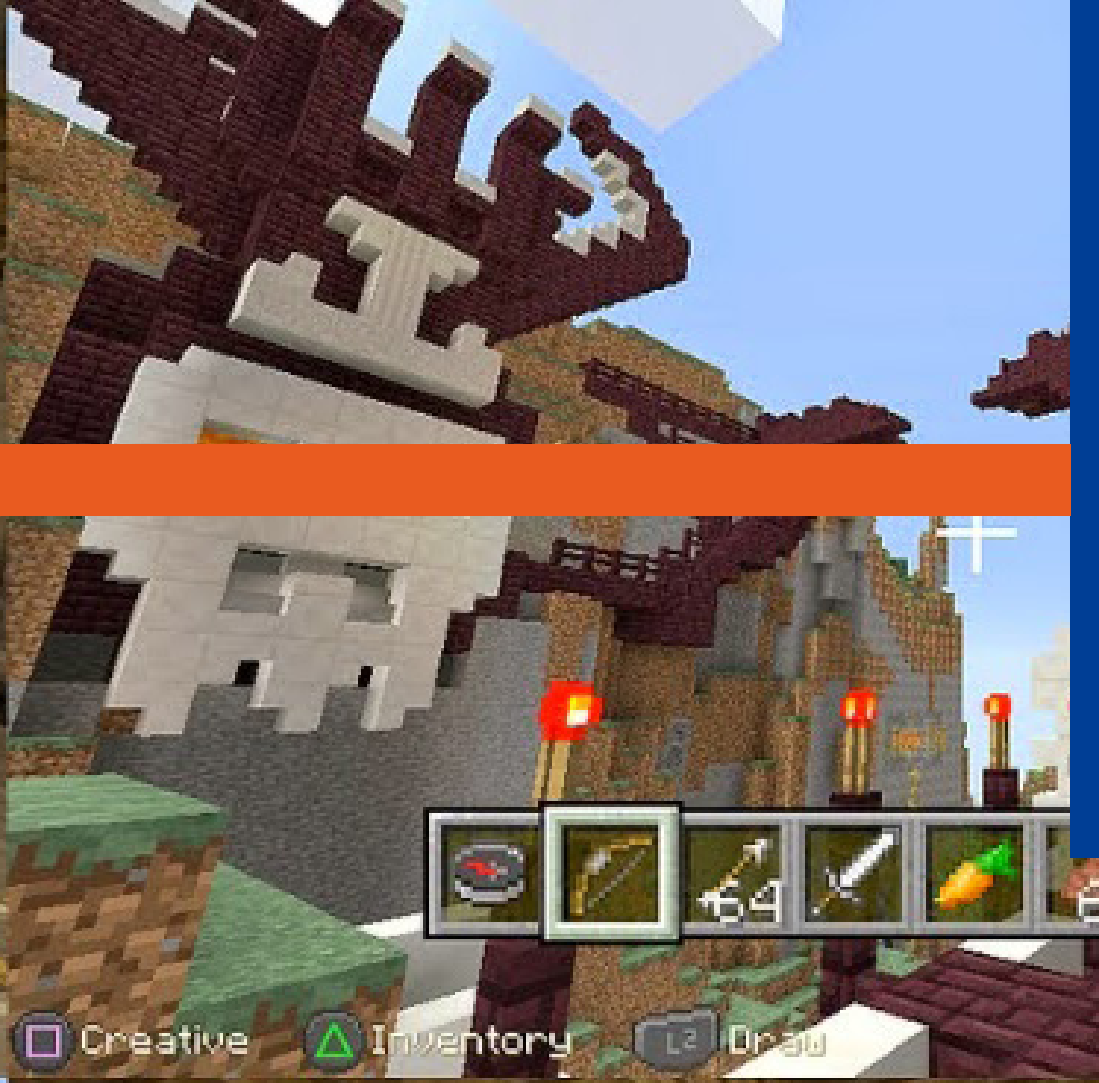
sencillo, pero que con el tiempo se vuelve muy complejo, en PS4 sin duda luce fabuloso y corre impecable, algo que repite su versión portatil, resultando ambas una excelente opción para disfrutar de un auténtico clásico moderno de la customización y creatividad.

En las nuevas consolas, podemos jugar localmente con hasta 4 jugadores, y disfrutar de mundos hasta 36 veces más grandes que en sus versiones de generación pasada, resultando el lugar ideal para experimentar el juego. Con multijugador online funcional, donde no experimentamos problemas, es difícil no recomendar Minecraft a los usuarios de Sony. En la pequeña portatil, cabe recalcar que los mundos no son tan grandes, pero resulta una experiencia igualmente gratificante, donde la mayor diferencia que encontrarás, serán muros invisibles delimitando tu mundo y un menor número de jugadores online, soportando hasta un máximo de 4, al contrario de los 8 de su hermana mayor.

Dejando la creatividad por delante, es un gran juego que hasta hoy sigue siendo popular y querido por muchos gamers, y que se asienta como uno de los títulos infaltables para los usuarios de la gran S.

POR: LOBO OROCHI




Creative
Inventory
Draw

Creative
Inventory

ARTE GRAFICO

DRAGON AGE™
INQUISITION

DRAGON AGE

DRAGON AGE

DRAGON
INQUIS

N AGE III
SITIONN

GamerVip Año 4 - Nº 29 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl